



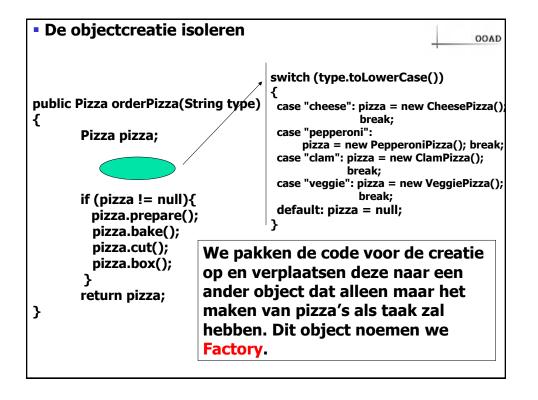
## Factory Pattern – creëren van klassen

1

## Voorbeeld "pizzeria"

Stel je runt een pizzeria en als vooruitstrevende eigenaar, schrijf je de volgende code:

```
Je dient de concurrentie te volgen. Je voegt twee nieuwe pizza's
"clam" en "veggie" toe en je haalt "greek" van de menu
public Pizza orderPizza(String type)
      Pizza pizza;
      switch (type.toLowerCase())
              case "cheese": pizza = new CheesePizza(); break;
             case "greek": pizza = new GreekPizza(); break;
              case "pepperoni": pizza = new PepperoniPizza();
             case "clam": pizza = new ClamPizza(); break;
             case "veggie": pizza = new VeggiePizza(); break;
              default: pizza = null;
      if (pizza != null){
                        Deze code is NIET GESLOTEN voor
         pizza.prepare();
                        VERANDERING. Als de pizzeria zijn
         pizza.bake();
         pizza.cut();
                        pizza-aanbiedingen verandert, dan
          pizza.box();}
                        moeten we in de code duiken en
       return pizza;
                        deze veranderen.
}
```



```
■ Een eenvoudige pizzafabriek

public class PizzaFactory {

public Pizza createPizza(String type) {

switch (type.toLowerCase())
{

case "cheese": return new CheesePizza();

case "pepperoni":

return new PepperoniPizza();

case "clam": return new ClamPizza();

case "veggie": return new VeggiePizza();

default: return null;

}

}
```

```
    De klasse PizzaStore opnieuw bewerken

                                                                  OOAD
public class PizzaStore {
       private PizzaFactory factory;
       public PizzaStore(PizzaFactory factory)
                                               PizzaStore krijgt de
              this.factory = factory;
                                               fabriek die in de
                                               constructor wordt
       public Pizza orderPizza(String type)
                                               overgedragen.
       {
              Pizza pizza;
              pizza = factory.createPizza(type);
              if (pizza != null){ pizza.prepare(); pizza.bake();
                                pizza.cut(); pizza.box();}
              return pizza;
       }
```

